

スクラムマスター 2年生の軌跡

～日中合同スクラム開発の現場からのレポート～

NECソリューションイノベータ

細川 雅貴

Orchestrating a brighter world

未来に向かい、人が生きる、豊かに生きるために欠かせないもの。
それは「安全」「安心」「効率」「公平」という価値が実現された社会です。

NECは、ネットワーク技術とコンピューティング技術をあわせ持つ
類のないインテグレーターとしてリーダーシップを発揮し、
卓越した技術とさまざまな知見やアイデアを融合することで、
世界の国々や地域の人々と協奏しながら、
明るく希望に満ちた暮らしと社会を実現し、未来につなげていきます。

自己紹介

■ 細川 雅貴(ほそかわ まさき)

■ 30歳の2児の父

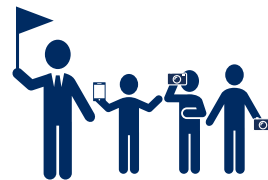
■ 職場は、広島県



■ 趣味は、子どもと一緒にポケモンGO

■ 以下のような仕事をしています

- 運用管理ソフトの開発(スクラムマスター)
- 深層学習を用いた人物認識
- 地域創生をキーワードとした新規事業発掘



目次

1. スクラム開発実践プロジェクトの紹介
2. スクラム開発の実践歴
3. スクラム開発を採用した理由
4. スクラム開発の実践の記録
 - 導入期
 - 成長期
 - 発展期
5. まとめ

本題に入る前に
質問です！

AgileJapanの参加は

1. 初めて
2. 2回目
3. 3回以上

今日聞いたセッションの数は

1. 1つ(今日初めて)
2. 2つ
3. 3つ以上

スクラム開発について

1. 知らない
2. 知っている
3. 実践した事がある

1.スクラム開発実践プロジェクトの紹介

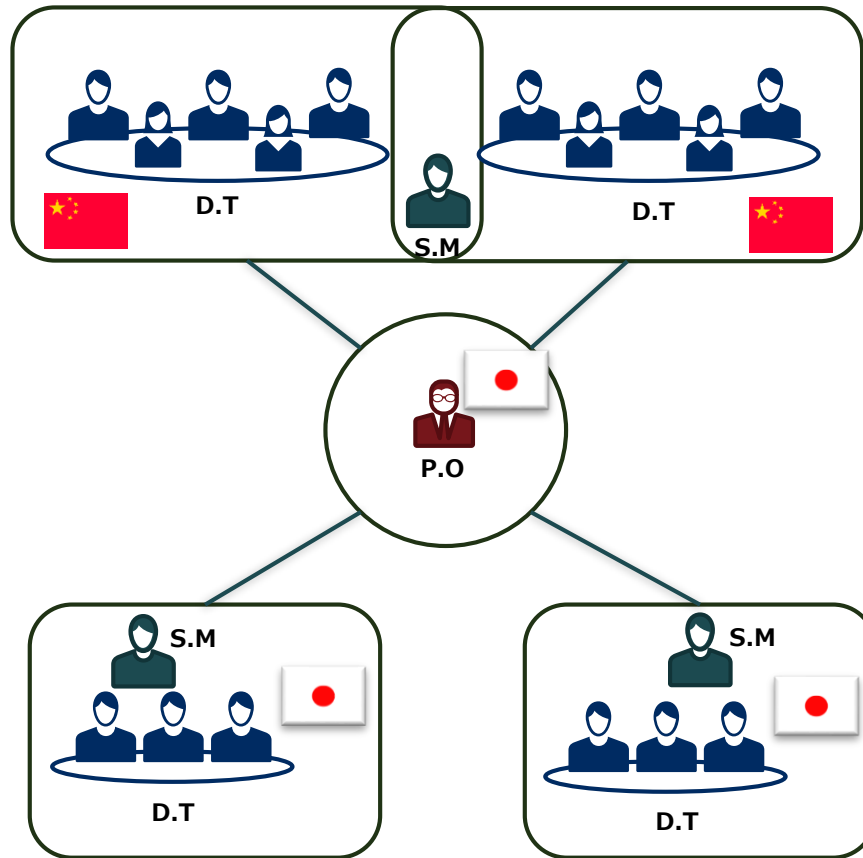
1.スクラム開発実践プロジェクトの紹介

プロジェクト概要

- 運用管理製品の新機能開発

体制

- 3つの開発拠点が連携して開発を進めている
 - ・ 日本(東京、広島)
 - ・ 中国
- 日本の開発チーム人数は、平均3人ほど
- 中国の開発チーム人数は、平均5人ほど



2.スクラム開発の実践歴

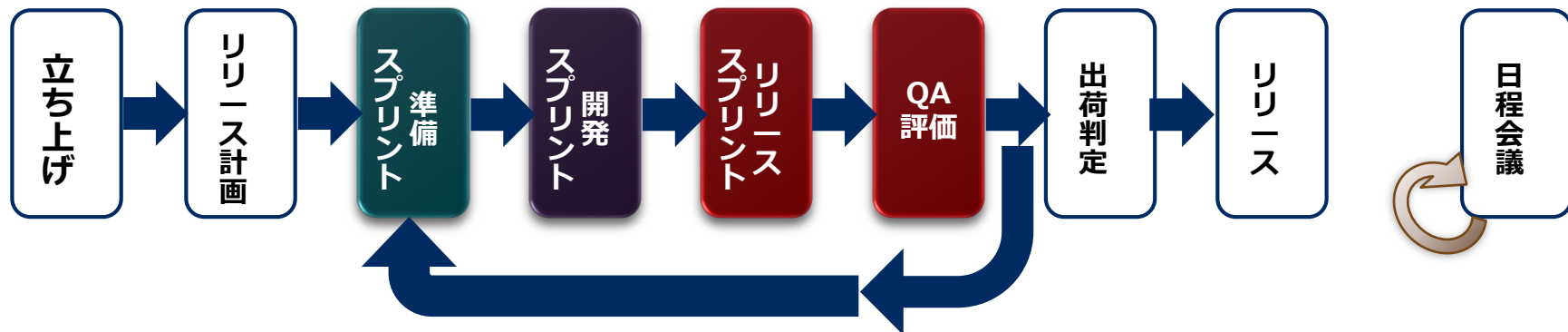
スプリント期間

2 週間

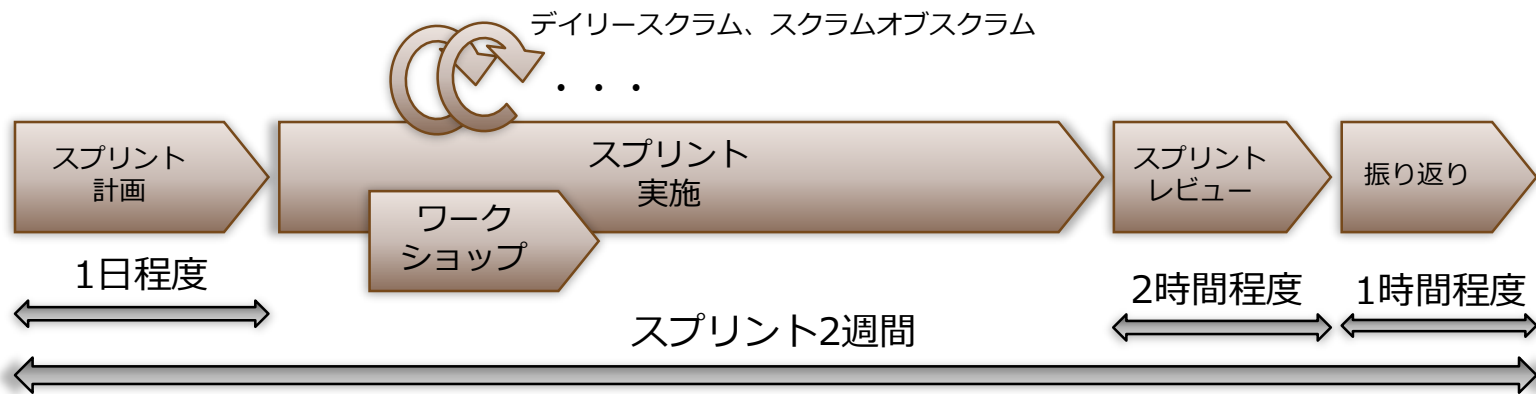
スプリント実施総数

37
スプリント/チーム

2.スクラム開発の実践歴 ～全体の流れ～



スプリントの基本アクティビティ



3.スクラム開発を採用した理由

3.スクラム開発を採用した理由

採用に至るまでの背景

- ウォーターフォール開発の終盤に問題が顕在化し、約1ヶ月の出荷遅延
 - ・開発終盤で仕様齟齬に気付けなかった。
 - ・仕様齟齬などの問題を早期発見する仕組みが弱かった。
- **開発終盤にならないと動くソフトウェアの評価が難しい**
- 大きな仕様齟齬が発生すると、スケジュールの取り戻しは非常に困難

採用した理由

- 自分達の開発の**問題点を素早く知る**仕組みが必要
- 他の企業で成功を収めている開発手法の取り込み

4.スクラム開発の実践の記録

スクラム開発 導入期



スクラム開発を**理解しないまま**、
開発チームを編成した。
とりあえず、スプリントやってみた！

仕様検討に時間がかかり
動くソフトウェアは生まれなかった

つまり、**成果ゼロ**

失敗した原因

スクラム開発を理解しない人が集まって
スクラム開発もどきをやったから

Let's 改善！

- スクラムマスター研修へGO
- リリース計画書の作成
 - スケジュール、体制、Doneの定義の決定
- プロダクトバックログの作成
- 開発インフラの整備

Redmine Scrum Pluginでスクラム開発



チャットツールZulipの導入



情報集約

スクラム開発が回りだした！





スクラム開発 成長期

開発チームの生産性(ベロシティ)に
ムラがあって**安定しない**

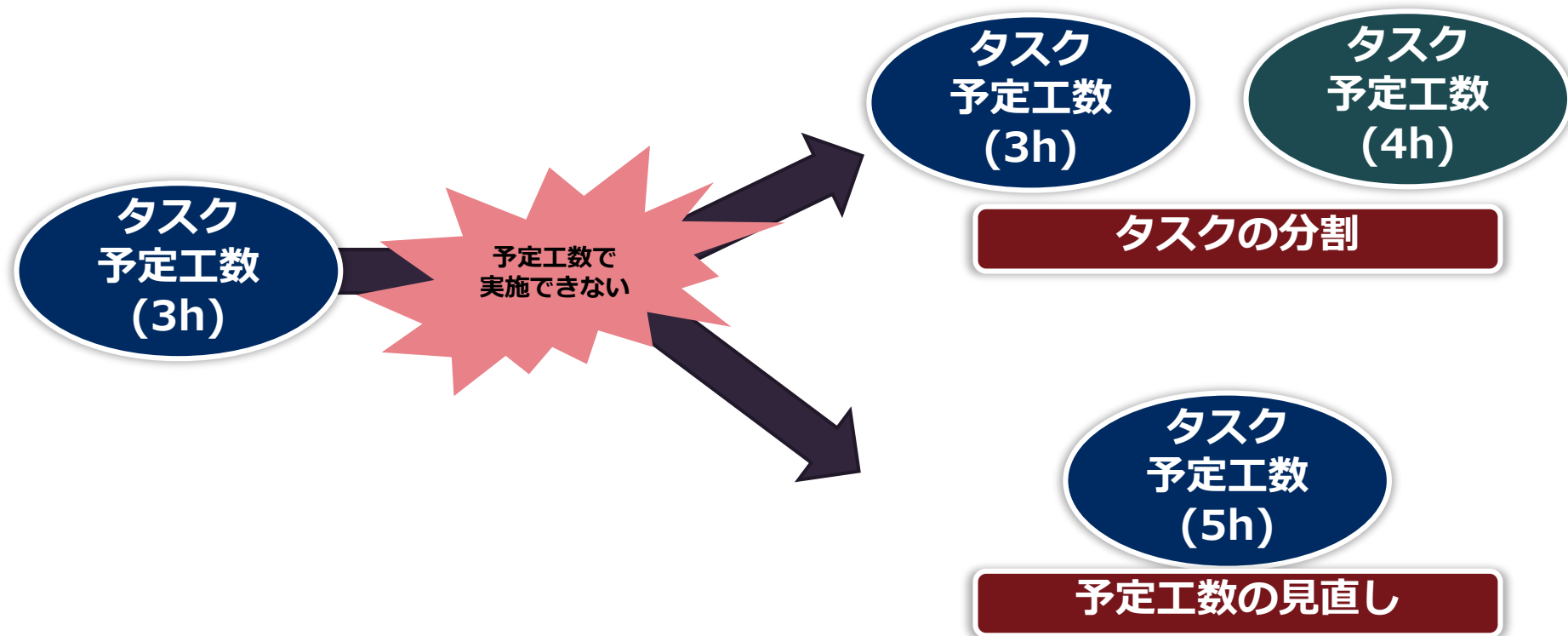
安定しない理由を調査した結果

- ・タスクの**予定工数の超過**
- ・スプリント**終盤で問題の顕在化**
- ・**アーキテクチャ設計**が場当たりの
- ・開発外作業が多い

セレモニーの日程調整、ストーリーの詳細の確認

Let's 改善！

タスクの予定工数の超過



スプリント終盤で問題の顕在化



| | 日 | 月 | 火 | 水 | 木 | 金 | 土 | 日 | 月 | 火 | 水 | 木 | 金 | 土 | 日 |
|----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| プロジェクト管理 | | | | | | | | | | | | | | | |
| 開発 | | | | | | | | | | | | | | | |
| テスト | | | | | | | | | | | | | | | |
| デモ | | | | | | | | | | | | | | | |
| 振り返り | | | | | | | | | | | | | | | |
| その他 | | | | | | | | | | | | | | | |

アラームの挙げ方の決定

問題の予兆を素早く検知

線表の共有

アーキテクチャ設計が場当たりの

アーキテクトの設置

ロードマップの共有

開発外作業が多い

- ・ セレモニーの日程調整

スクラムセレモニーの
スケジュール固定化

- ・ ストーリの詳細の確認

ストーリーの対象範囲と
対象外範囲を明確にする

おっ！

スクラム開発が安定してきた！



スクラム開発 発展期



複数のチームで

1つの目玉機能を開発しよう

目玉機能を早く完成させよう

想定していたより
開発がうまくいかない。。。。

Why!? Scrum people!!

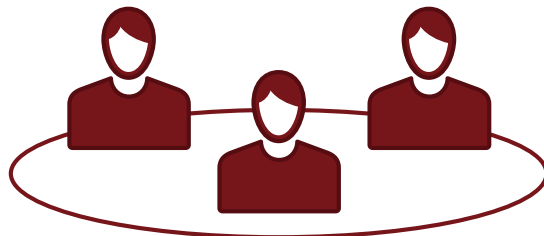
うまくいかない要因

- ・ **チームを超えた**情報共有が不十分
- ・ **ストーリー間の依存関係の把握**がより必要になった
- ・ 開発メンバーの入れ替わり
- ・ **2スプリント先の未来**しか見えない

チームを超えた情報共有が不十分



仕様メモ

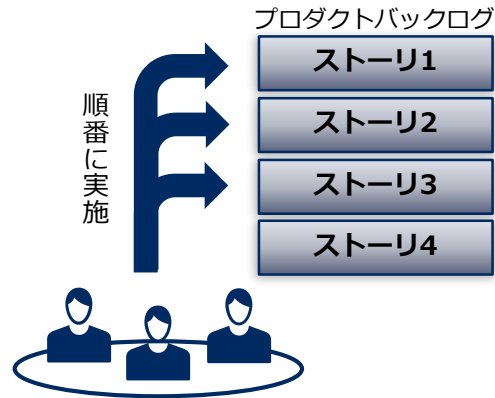


仕様メモに記載すべき内容とは？

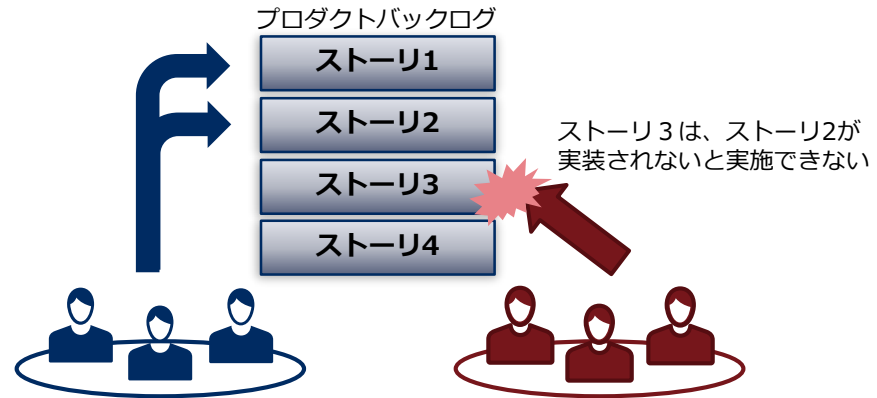
F2Fのコミュニケーションの情報量 >>> 仕様メモの情報量

同一チーム内の情報共有は問題ないが
複数チーム間の情報共有方法が確立できていない

ストーリー間の依存関係の把握がより必要になった



1 チームで 1 機能担当制



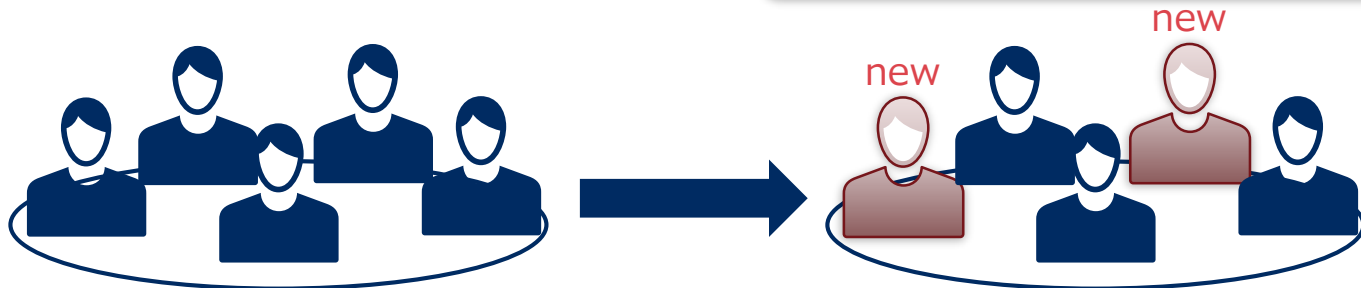
2 チームで 1 機能担当制

ストーリーの分割による依存関係の発生を把握する必要がある
コードコンフリクトの懸念も考慮する必要がある

開発メンバーの入れ替わり

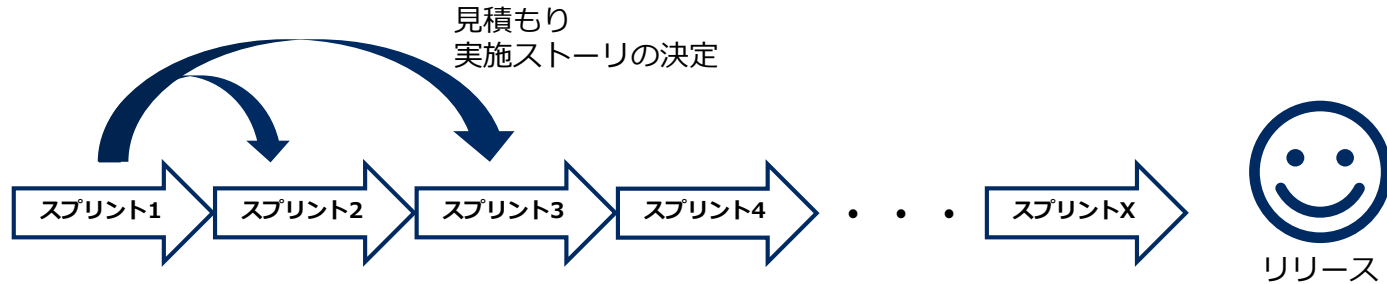
中国の場合、結婚、出産を機会に転職する場合がある

開発メンバーが変わるリスクをどう最小限にするか？



新しい人が入る事でチームの自律性が一時的に損なわれる
技術的にも新人の場合は、生産性が安定しない可能性がある

2スプリント先の未来しか見えない



生産性(ベロシティ)の安定後、コア機能のストーリーが
全て消化可能か検証する必要がある

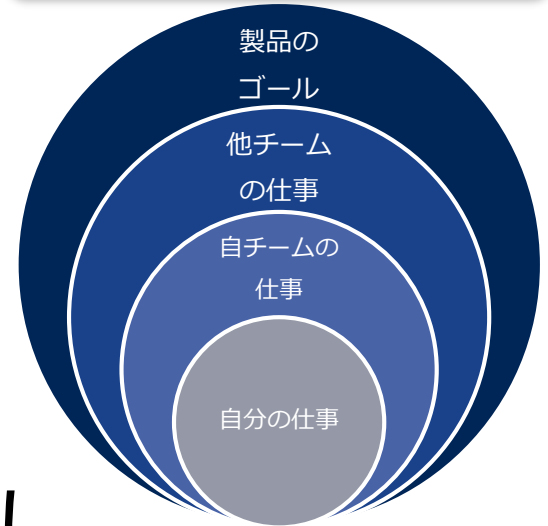
誰がどのタイミングで行うか？

Let's 改善！
だけど、まだ模索中

複数チーム構成の場合、
自分のチームだけではなく
他のチームへ意識を向ける

また、自分達のゴールを意識し
常に**達成可能かどうか**を見定める

意識する範囲の拡大



5.まとめ

開発手法の**変化**が

開発メンバー一人一人の**変化**を引き起こす

開発メンバー一人一人が**変化**すると

開発、製品が**変化**する

変化を受け入れて**進化**しよう

 **Orchestrating** a brighter world

NEC